SUPLEMENTO GRATUITO

GUÍA COMPLETA: PASO A PASO

FEAR EFFECT

1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
EDITOR: EIDOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 8.990 PESETAS

EL INFIERNO ES SÓLO UNA INVENCIÓN DE TU IMAGINACIÓN... ¿O NO? *FEAR EFFECT* TE TRANSPORTA A OTRO NIVEL DE MIEDO. AQUÍ TIENES NUESTRA EXCLUSIVA GUÍA PASO A PASO PARA AYUDARTE A SOBREVIVIR AL TERROR.

PIERDE EL MIEDO

He aquí unos cuantos trucos para ayudarte en los momentos más espantosos. Ve a la pantalla de opciones, selecciona los créditos y, mientras van pasando, introduce los siguientes códigos. Luego empieza o carga una partida:

Munición infinita: L1, ▲, ↑, ↓, ● x2, ▲, ■, ←, ▲
Sin miedo (energía infinita): L1, ▲, ↑, ↓, ● x2, ▲, ■, →, ■
Muertes con un tiro: L1, ▲, ↑, ↓, ● x2, ▲, ■, ↓, R1
Solución instantánea a los puzzles: L1, ▲, ↑, ↓, ● x2, ↓, ↓, ↓, ↑
Enemigos más duros: ↓ x3, ▲, ↓ x3, ■, ←, →



DISCO 1 — 01 ESCENA 1



Usa el interruptor al otro lado del helicóptero para elevar el helipuerto.

DISCO 1 — 02 ESCENA 1



Continúa por la pasarela, dispara a los esbirros y ve a la ventana.

DISCO 1 — 03 ESCENA 1



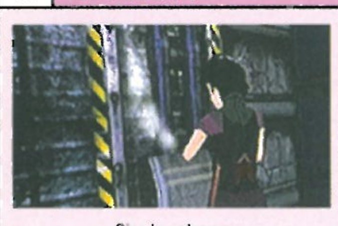
Mira por la ventana y verás un interruptor.

DISCO 1 — 04 ESCENA 1



Para llegar al interruptor, dispara al cristal y entra.

DISCO 1 — 05 ESCENA 1



Gira la palanca de dentro de la sala.

DISCO 1 — 06 ESCENA 1



Toma el fusible (Fuse) de los estantes y sal de nuevo de la sala.

DISCO 1 — 07 ESCENA 1



Sube por la escalera que hay en el lado de la sala.

DISCO 1 — 08 ESCENA 1



Una vez arriba, gira la válvula de vapor a la izquierda.

DISCO 1 — 09 ESCENA 1



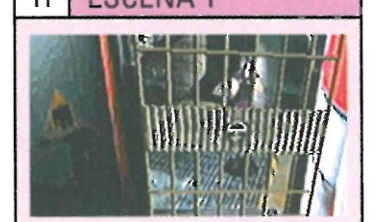
De esta forma matarás al sicario de debajo. ¡Mola!

DISCO 1 — 10 ESCENA 1



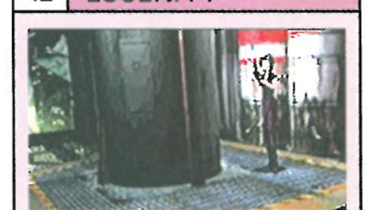
Baja la escalera y recoge la llave de la puerta (Gate Key) que deja el sicario.

DISCO 1 — 11 ESCENA 1



Usa la llave de la puerta en la puerta a mano derecha.

DISCO 1 — 12 ESCENA 1



Mata a los esbirros. Toma la tarjeta-llave roja (Red Keycard) que cae al suelo.

DISCO 1 — 13 ESCENA 1



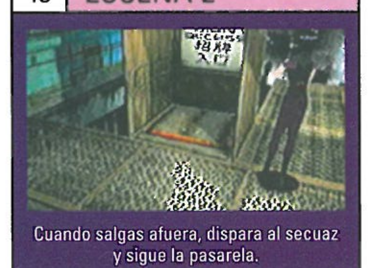
Úsala para entrar en el centro de seguridad.

DISCO 1 — 14 ESCENA 1



Guarda la partida. Usa la cámara de seguridad, contempla la acción y vete.

DISCO 1 — 15 ESCENA 2



Cuando salgas afuera, dispara al secuaz y sigue la pasarela.

DISCO 1 — 16 ESCENA 2



A medio camino hay un ascensor. Para usarlo hace falta corriente.

DISCO 1
17 ESCENA 2



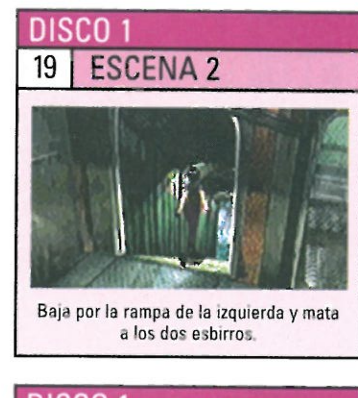
Cárgate a los cuatro sicarios y sigue hacia el depósito.

DISCO 1
18 ESCENA 2



Dentro del depósito, hazte con la llave de la consigna (Locker Key).

DISCO 1
19 ESCENA 2



Baja por la rampa de la izquierda y mata a los dos esbirros.

DISCO 1
20 ESCENA 2



Usa el fusible con la caja de fusibles. Ahora ya hay corriente.

DISCO 1
21 ESCENA 2



Regresa al centro de seguridad y cruza la puerta electrificada.

DISCO 1
22 ESCENA 2



Usa la llave de la consigna con la consigna.

DISCO 1
23 ESCENA 2



Dentro hay otra pistola del calibre 90 y una tarjeta-llave azul.

DISCO 1
24 ESCENA 2



Guarda la partida y baja en el ascensor, que ya funciona, al nivel inferior.

DISCO 1
25 ESCENA 3



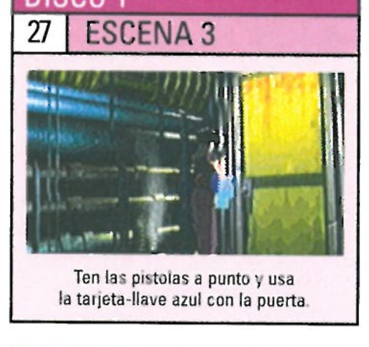
Mira la caja de herramientas de la pared junto al ascensor y toma los alicates.

DISCO 1
26 ESCENA 3



Sigue adelante hasta dar con la puerta de la tarjeta-llave azul.

DISCO 1
27 ESCENA 3



Ten las pistolas a punto y usa la tarjeta-llave azul con la puerta.

DISCO 1
28 ESCENA 3



Te atacan tres sicarios, así que mátalos, pero no dispares a Jin, en el rincón.

DISCO 1
29 ESCENA 3



Acércate a Jin y corta los siguientes cables con los alicates: cables rojo y amarillo (naranja); cables rojo y azul (lila); cables amarillo y azul (verde).

DISCO 1
30 ESCENA 3



Vete a la puerta cerrada cerca del ascensor y usa el explosivo C4.

DISCO 1
31 ESCENA 3



Cruza la entrada y dirígete a la puerta con el emblema de acceso.

DISCO 1
32 ESCENA 3



Baja por la escalera al nivel inferior y guarda la partida.

DISCO 1
33 ESCENA 3



Liquida a los dos esbirros, ve por la pasarela y ten las pistolas listas.

DISCO 1
34 ESCENA 3: JEFE



El sicario jefe es difícil de eliminar. Ve rodando siempre cerca de él y, cuando se le encasquille el arma, levántate y dispara. Repite esto hasta que la palme.

DISCO 1
35 ESCENA 3



Toma la llave del emblema (Sign Key) que el Jefe deja atrás.

DISCO 1
36 ESCENA 3



Usa dicha llave con el ordenador de la pared.

DISCO 1
37 ESCENA 3



Introduce cuatro símbolos en el ordenador. La imagen te puede ayudar.

DISCO 1
38 ESCENA 4



Ahora llevarás a Glas. Como antes, usa el interruptor para elevar el helipuerto.

DISCO 1
39 ESCENA 4



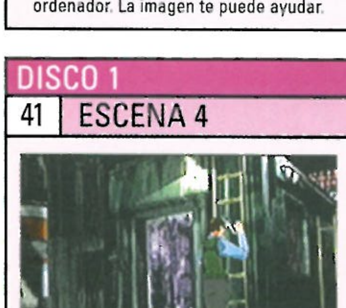
Corre a la escalera y sube enseguida para esquivar la explosión.

DISCO 1
40 ESCENA 4



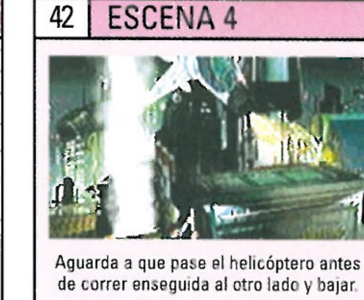
Cárgate a los matones y llega hasta la escalera junto a la ventana.

DISCO 1
41 ESCENA 4



Sube la escalera pero no hasta arriba del todo.

DISCO 1
42 ESCENA 4



Aguarda a que pase el helicóptero antes de correr enseguida al otro lado y bajar.

DISCO 1
43 ESCENA 4



Una vez abajo, guarda la partida y toma el trozo de tubería (Pipe).

DISCO 1
44 ESCENA 4



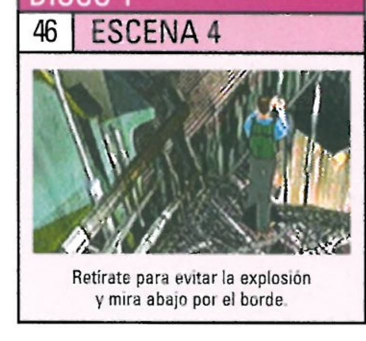
Gírate y usa la tubería con el depósito que tienes detrás.

DISCO 1
45 ESCENA 4



Cuando salga el gas presurizado, usa la pistola para volar el depósito.

DISCO 1
46 ESCENA 4



Retírate para evitar la explosión y mira abajo por el borde.

DISCO 1
47 ESCENA 5



Tras cambiar a Hana, toma el cuchillo (Knife) que suelta el matón.

DISCO 1
48 ESCENA 5



Usa enseguida el cuchillo para eliminar al matón y píllate su rifle de asalto.

DISCO 1
49 ESCENA 5



Vete de la sala y sigue hacia la escalera, liquidando a los matones del camino.

DISCO 1
50 ESCENA 5



Al llegar a la escalera, sube hacia el piso superior.

DISCO 1
51 ESCENA 6



Vuelves a ser Glas. Cruza los conductos hacia la válvula en lo alto de la pantalla.

DISCO 1
52 ESCENA 6



Gira la válvula y vete enseguida a la cañería cerca de las turbinas.

DISCO 1
53 ESCENA 6



Corre al otro lado del conducto largo y párate a medio camino.

DISCO 1
54 ESCENA 6



Al final, un helicóptero empezará a dispararte.

DISCO 1
55 ESCENA 6



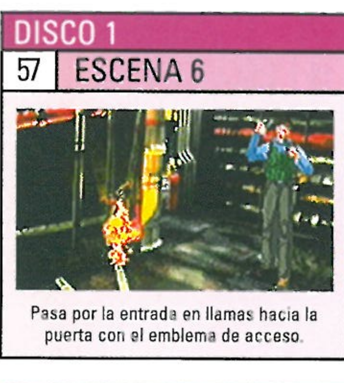
Dispara a las banderas cuando vuelen hacia el helicóptero.

DISCO 1
56 ESCENA 6



Tras la secuencia de vídeo acabarás en la sala de Jin.

DISCO 1
57 ESCENA 6



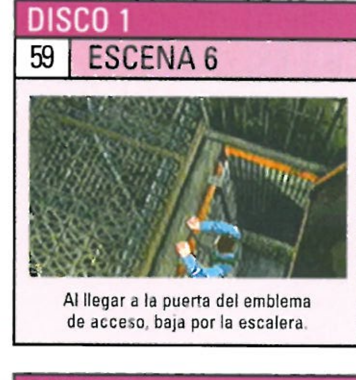
Pasa por la entrada en llamas hacia la puerta con el emblema de acceso.

DISCO 1
58 ESCENA 6



Por el camino, dispara a las hordas de matones que te atacan.

DISCO 1
59 ESCENA 6



Al llegar a la puerta del emblema de acceso, baja por la escalera.

DISCO 1
60 ESCENA 7



Escóndete detrás de la pared y rueda cuando el helicóptero deje de disparar.

DISCO 1
61 ESCENA 7



En cuanto vuelvas a llevar a Glas, corre al final de la plataforma para salvarte.

DISCO 1
62 ESCENA 7



Al final de la plataforma, salta al helicóptero.

DISCO 2
01 ESCENA 1



Empiezas como Hana. Mata a los dos aldeanos y guarda la partida.

DISCO 2
02 ESCENA 1



Explora el muelle y mata a los aldeanos. Hay una pistola junto a los barriles.

DISCO 2
03 ESCENA 1



Acércate al aldeano dormido y mátalo. Sigue el sendero que baja.

DISCO 2
04 ESCENA 1



Pasarás a ser Deke. Corre tras Glas y Hana. Mata a los que te atacan.

DISCO 2
05 ESCENA 1



Ahora vuelves a ser Glas. Guarda la partida y ve hacia las llamas.

DISCO 2
06 ESCENA 1



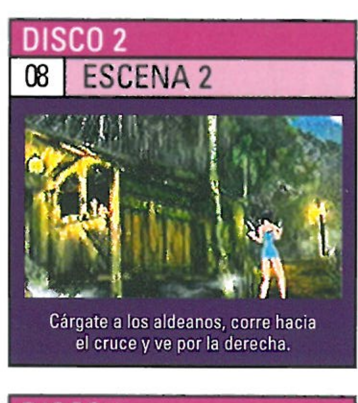
Has de pasar las llamas. La primera pantalla no supondrá un gran problema.

DISCO 2
07 ESCENA 1



La segunda parte es un poco más difícil, pero sigue la misma rutina.

DISCO 2
08 ESCENA 2



Cárgate a los aldeanos, corre hacia el cruce y ve por la derecha.

DISCO 2
09 ESCENA 2



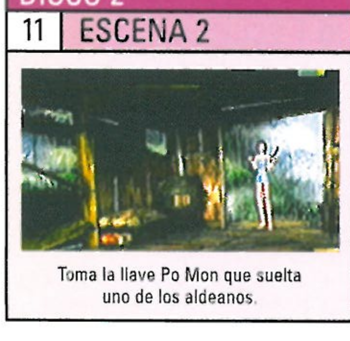
Elimina a los aldeanos y cuélate ante el dormilón. Ignora la cabaña al pasar.

DISCO 2
10 ESCENA 2



Sigue hacia la cabaña de arriba y mata a los dos aldeanos.

DISCO 2
11 ESCENA 2



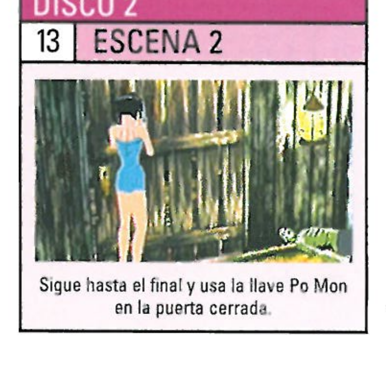
Toma la llave Po Mon que suelta uno de los aldeanos.

DISCO 2
12 ESCENA 2



Vuelve corriendo al cruce y ve por el sendero de la izquierda.

DISCO 2
13 ESCENA 2



Sigue hasta el final y usa la llave Po Mon en la puerta cerrada.

DISCO 2
14 ESCENA 2



Guarda la partida y tira adelante para hablar con la anciana.

DISCO 2
15 ESCENA 2



Cuando la anciana se calle, sal afuera y mata a los dos vigilantes.

DISCO 2
16 ESCENA 2

Ve a lo alto de la pantalla por la pasarela, matando a los soldados.

DISCO 2
17 ESCENA 2





En la entrada, un soldado te sorprenderá. Usa tu toalla para distraerlo.

DISCO 2
18 ESCENA 3



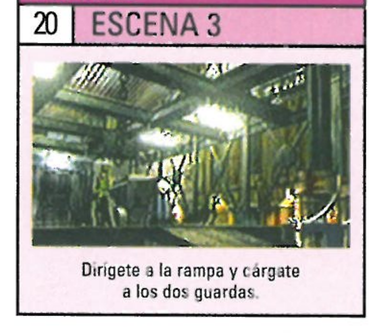
Como Deke, escúrrete hacia el primer guardia, mátalo y dispara a los demás.

DISCO 2
19 ESCENA 3



Ve hacia los tanques a la izquierda, toma el rifle del guardia y guarda la partida.

DISCO 2
20 ESCENA 3



Dirígete a la rampa y cárgate a los dos guardas.

DISCO 2
21 ESCENA 3



Ve a la izquierda del tren y mata a los tres guardas de allí.

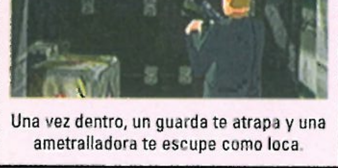
DISCO 2
22 ESCENA 3



Entra en el último vagón pero con el rifle de asalto a punto.

DISCO 2
23 ESCENA 3





Una vez dentro, un guarda te atrapa y una ametralladora te escupe como loca.

DISCO 2
24 ESCENA 3: JEFE





Eliminar al de la ametralladora requiere tiempo y paciencia. Ocúltate de inmediato tras las cajas a mano izquierda. El tirador disparará tres veces. Cuando se agache y dispare (la tercera vez), sal rodando y dispárale; pero sólo cuando esté totalmente en pie o darás a los explosivos, ¡un gran error!

DISCO 2
25 ESCENA 3



Recoge el rifle, sal del tren y mata a los guardas. Uno de ellos lleva una llave.

DISCO 2
26 ESCENA 3



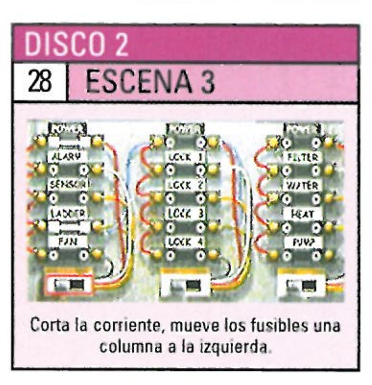
Tóma la llave y úsala en la caja que hay cerca de la escalera.

DISCO 2
27 ESCENA 3



Corta la corriente, desplaza los fusibles así y vuelve a dar la corriente.

DISCO 2
28 ESCENA 3



Corta la corriente, mueve los fusibles una columna a la izquierda.

DISCO 2
29 ESCENA 3



Vuelve a dar la corriente y sube la escalera que va al tejado.

DISCO 2
30 ESCENA 3



Guarda la partida, avanza y mata al puñado de tipos locos con garfios.

DISCO 2
31 ESCENA 3



Liquida a todos los malos que encuentres por esta zona.

DISCO 2
32 ESCENA 4



En el papel de Glas, debes matar a todos los aldeanos del área.

DISCO 2
33 ESCENA 4



Ve a la cabaña del medio (donde estaba el primer dormilón) y mata a los aldeanos.

DISCO 2

34 ESCENA 5



Guarda la partida cerca del tren y sigue el camino a la izquierda de Hana.

DISCO 2

35 ESCENA 5



Dirígete de nuevo a la cabaña de la llave Po Mon, rampa abajo.

DISCO 2

36 ESCENA 5



Regresa pasando ante la anciana y por la puerta de la llave Po Mon.

DISCO 2

37 ESCENA 5



Vuelve a la cabaña donde viste por primera vez la llave Po Mon.

DISCO 2

38 ESCENA 5



Liquida a todos los aldeanos y tíos con garfios y toma la llave Ki Mon.

DISCO 2

39 ESCENA 5



Corre de vuelta más allá del tren y el punto de partida, y dirígete al pueblo.

DISCO 2

40 ESCENA 5



Cuélate ante el aldeano dormido junto a las llamas. ¡Buen calorcito!

DISCO 2

41 ESCENA 5



Mata a los enemigos y usa la llave Ki Mon en la cabaña a mano izquierda.

DISCO 2

42 ESCENA 5



Una vez dentro, cárgate a todos los enemigos y agénciate la llave del tren.

DISCO 2

43 ESCENA 5



Regresa al tren y usa esta última llave en la puerta cerrada del tren.

DISCO 2

44 ESCENA 5



La nota de la pared te dará una pista sobre la combinación del tren.

DISCO 2

45 ESCENA 5



Introduce esta combinación usando ✕ y ■ para hacer un repaso de los dígitos.

DISCO 2

46 ESCENA 5



Ahora como Deke, mata a los dos guardas en lo alto del tren.

DISCO 2

47 ESCENA 5



Corre por el tren para alejarte de las llamas y de los vagones que caen.

DISCO 2

48 ESCENA 6



Guarda la partida y ábrete paso por entre los escombros hasta el siguiente vagón.

DISCO 2

49 ESCENA 6



Dispara a los guardas, corre hacia el camión y liquida a los que te atacan.

DISCO 2

50 ESCENA 6



Uno de los enemigos suelta la llave del camión (Truck Key).

DISCO 2

51 ESCENA 6



Usa la llave del camión en el camión (¿quién lo hubiera dicho, eh?).

DISCO 3

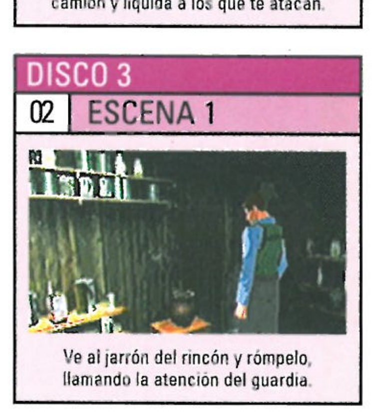
01 ESCENA 1



Toma el aceite de cocina (Cooking Oil) del estante del fondo.

DISCO 3

02 ESCENA 1



Ve al jarrón del rincón y rómpelo, llamando la atención del guardia.

DISCO 3
03 | ESCENA 1



Usa el aceite con la esfera central del suelo. El guardia, si huyes, resbalará.

DISCO 3
04 | ESCENA 1



Sal de la sala, acércate a hurtadillas al guardia y mátalo.

DISCO 3
05 | ESCENA 1



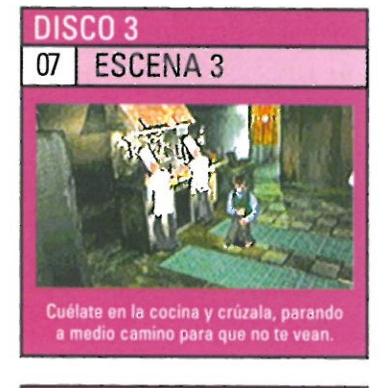
Continúa a lo largo del corredor y entra en la cocina.

DISCO 3
06 | ESCENA 2



Cruza las claraboyas por esta ruta para acceder a la ventana del fondo.

DISCO 3
07 | ESCENA 3



Cuélate en la cocina y crúzala, parando a medio camino para que no te vean.

DISCO 3
08 | ESCENA 3



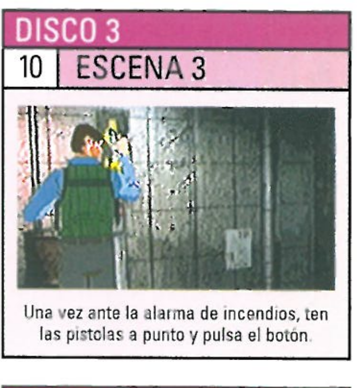
Cuélate por el lado del chef que está solo cuando no mire.

DISCO 3
09 | ESCENA 3



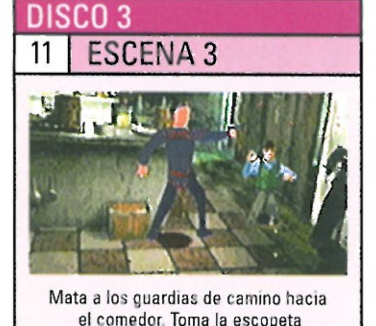
Escúrrete ante los cocineros controlando su pauta de movimientos.

DISCO 3
10 | ESCENA 3



Una vez ante la alarma de incendios, ten las pistolas a punto y pulsa el botón.

DISCO 3
11 | ESCENA 3



Mata a los guardias de camino hacia el comedor. Toma la escopeta

DISCO 3
12 | ESCENA 3



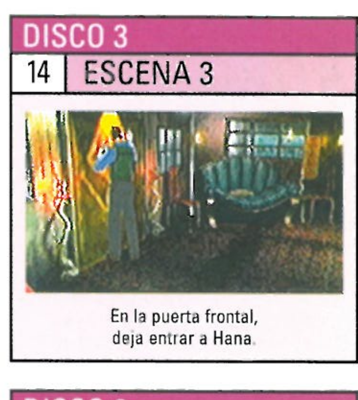
Verás la sala de entrada al segundo piso. Deberás usarla después.

DISCO 3
13 | ESCENA 3



Al pasar por el comedor, mata a los guardias y dirígete a la puerta principal.

DISCO 3
14 | ESCENA 3



En la puerta frontal, deja entrar a Hana.

DISCO 3
15 | ESCENA 4



Vuelve a la cocina y cruza la puerta frente a donde conseguiste la escopeta.

DISCO 3
16 | ESCENA 4



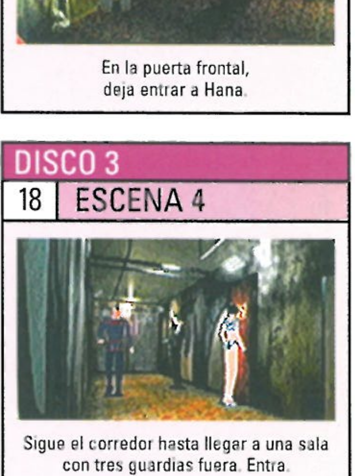
En el vestuario, ponte el traje que cuelga de la mampara.

DISCO 3
17 | ESCENA 4



Desarmada, sal de la sala, ve a la puerta de entrada del segundo piso y ve arriba.

DISCO 3
18 | ESCENA 4



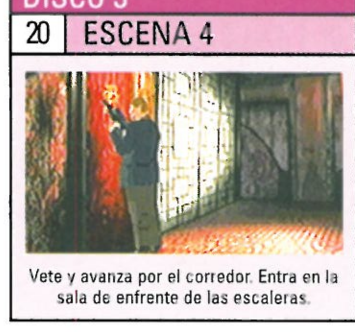
Sigue el corredor hasta llegar a una sala con tres guardias fuera. Entra.

DISCO 3
19 | ESCENA 4



Mira el monitor. Se trata de una pista para un puzzle que hay más adelante.

DISCO 3
20 | ESCENA 4



Vete y avanza por el corredor. Entra en la sala de enfrente de las escaleras.

DISCO 3
21 | ESCENA 4



Toma la moneda (Coin) que encontrarás sobre la mesa.

DISCO 3
22 | ESCENA 4



Ve de vuelta a la sala del monitor, pero cruza la puerta que hay antes.

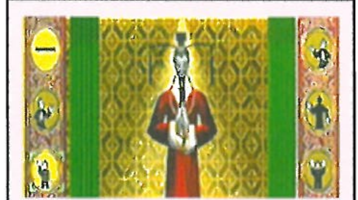


DISCO 3
23 | ESCENA 4



Guarda la partida e inserta la moneda en la caja del títere junto a la cama.

DISCO 3
24 | ESCENA 4



Introduce los movimientos tal y como los viste en el monitor de la otra sala.

DISCO 3
25 | ESCENA 4

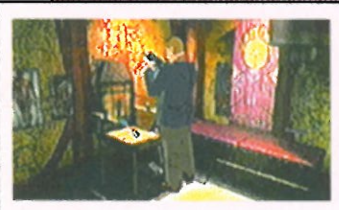


Vete de la sala de tortura mediante la puerta de enfrente.

DISCO 3
26 | ESCENA 4

Mata a los guardas y entra en la sala de delante, cerca del vestíbulo.

DISCO 3
27 | ESCENA 4



Recoge la llave del ascensor (Elevator Key) de la mesa.

DISCO 3
28 | ESCENA 4



Deja la sala y baja por el vestíbulo. Usa la llave del ascensor para activarlo.

DISCO 3
29 | ESCENA 4



Entra en la sala que hay frente al ascensor.

DISCO 3
30 | ESCENA 4



Toma la llave inglesa (Wrench) que hay en el suelo.

DISCO 3
31 | ESCENA 4



Baja las escaleras junto al ascensor y entra en la sala del final.

DISCO 3
32 | ESCENA 4



Pasa con cuidado el vapor. Usa la llave inglesa con las cañerías.

DISCO 3
33 | ESCENA 4



Píllate la llave de la habitación de la madame (Madam Room Key).

DISCO 3
34 | ESCENA 4



Regresa al ascensor y vuelve al piso de arriba.

DISCO 3
35 | ESCENA 4



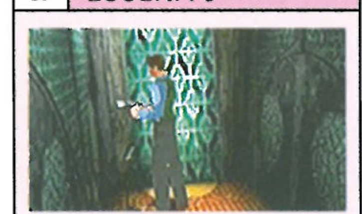
Elimina a los guardas del vestíbulo. Usa la llave y entra en la sala de Madam Chen.

DISCO 3
36 | ESCENA 5



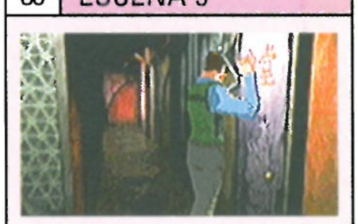
Mata enseguida a los guardas y ve arriba por la puerta de entrada del 2º piso.

DISCO 3
37 | ESCENA 5



Mata a los guardias de arriba y toma la llave del salón (Lounge Key).

DISCO 3
38 | ESCENA 5



Guarda la partida frente a la puerta lila del fondo, y entra con la llave del salón.

DISCO 3
39 | ESCENA 5



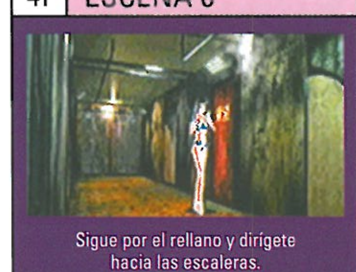
Mata a los guardias y entra en la sala a la izquierda de por donde entraste.

DISCO 3
40 | ESCENA 5



Un tirador acecha bajo la cama. El punto rojo indica adónde disparará: evita ese sitio y dispárale cuando se deje ver. No dispares a la mujer de la cama.

DISCO 3
41 | ESCENA 6



Sigue por el rellano y dirígete hacia las escaleras.

DISCO 3
42 | ESCENA 6



Entra en la sala de justo enfrente de las escaleras.

DISCO 3
43 ESCENA 6



Toma la llave del salón y abandona la sala.

DISCO 3
44 ESCENA 6



Vete al salón (la puerta lila a la izquierda) y usa la llave para entrar.

DISCO 3
45 ESCENA 6



Al fondo del salón hay dos puertas. Ve por la de la izquierda.

DISCO 3
46 ESCENA 6



Continúa por el vestíbulo y pulsa el botón de la fuente para hacerte con las flores.

DISCO 3
47 ESCENA 6



Vuelve al salón, mata a los guardas, y recogela llave del despacho (Office Key)

DISCO 3
48 ESCENA 6



En el salón, usa la llave del despacho en la puerta de la derecha.

DISCO 3
49 ESCENA 6



Usa el ascensor para ir al piso de arriba.

DISCO 3
50 ESCENA 6



Ve por el vestíbulo y entra en la sala de la derecha (la de puertas dobles).

DISCO 3
51 ESCENA 6



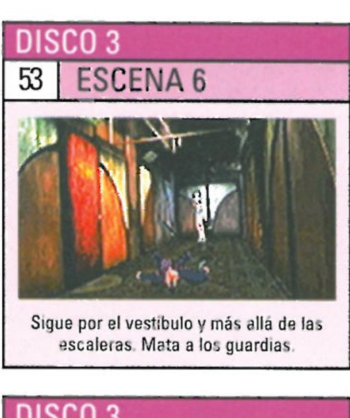
Toma el jarrón negro que hay a la derecha de la puerta. Guarda la partida.

DISCO 3
52 ESCENA 6



Baja y entra en el vestíbulo principal, donde están las escaleras.

DISCO 3
53 ESCENA 6



Sigue por el vestíbulo y más allá de las escaleras. Mata a los guardias.

DISCO 3
54 ESCENA 6



Cruza la última puerta a la derecha y acércate al guardia desprevenido.

DISCO 3
55 ESCENA 6



Toma el jarrón blanco que se encuentra sobre el escritorio.

DISCO 3
56 ESCENA 6



Vuelve al ascensor y regresa a la sala del jarrón negro. Guarda la partida.

DISCO 3
57 ESCENA 6



Ve a la habitación de Madam Chen y pon uno de los jarrones en un pedestal.

DISCO 3
58 ESCENA 6



Mueve los jarrones de forma que el negro quede a mano derecha.

DISCO 3
59 ESCENA 6



Coloca así las flores en los jarrones:
Jarrón blanco – Un girasol fresco.
Jarrón negro – Un lirio marchito.

DISCO 3
60 ESCENA 6



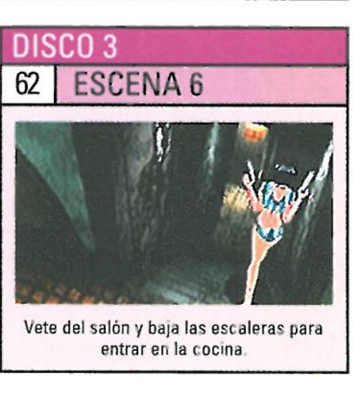
Vigila con las pelanduscas demoniacas. Vuelve corriendo al ascensor y ve abajo.

DISCO 3
61 ESCENA 6



Vuelve a través del salón y mata a todas las furcias demoníacas que te atacan.

DISCO 3
62 ESCENA 6



Vete del salón y baja las escaleras para entrar en la cocina.

DISCO 3
63 ESCENA 6



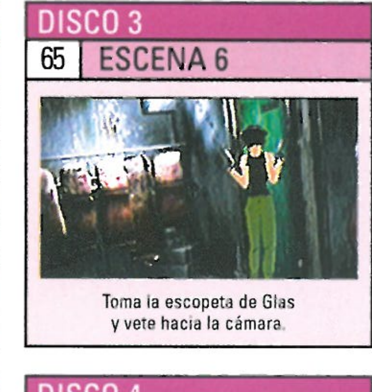
En el vestidor, toma la llave de la cámara frigorífica y recupera tu ropa habitual.

DISCO 3
64 ESCENA 6



Sal y usa la llave de la cámara frigorífica en la cámara a la derecha.

DISCO 3
65 ESCENA 6



Toma la escopeta de Glas y vete hacia la cámara.

DISCO 3
66 ESCENA 6



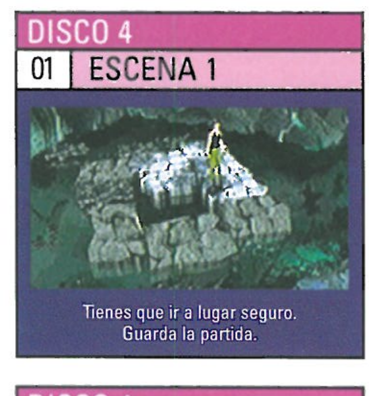
Enfréntate a la diablesa Chen. Mata a sus secuaces y toma la muñeca de papel.

DISCO 3
67 ESCENA 6



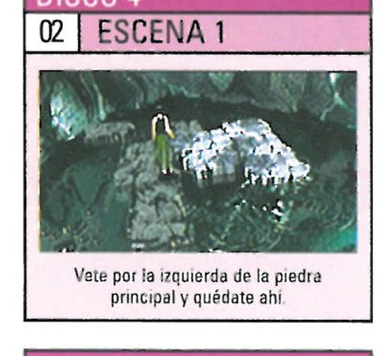
Usa la muñeca de papel con la diablesa Chen y dispárale al amainar las llamas.

DISCO 4
01 ESCENA 1



Tienes que ir a lugar seguro. Guarda la partida.

DISCO 4
02 ESCENA 1



Vete por la izquierda de la piedra principal y quédate ahí.

DISCO 4
03 ESCENA 1



Cuando la piedra empiece a volver, corre a tierra firme.

DISCO 4
04 ESCENA 1



Una vez al otro lado, ve por el camino a las cabañas de los monjes.

DISCO 4
05 ESCENA 1



Entra en la cabaña a mano derecha y guarda la partida. Recuerda este lugar.

DISCO 4
06 ESCENA 1



Sal de la cabaña y ve a la derecha y rampa abajo.

DISCO 4
07 ESCENA 1



Al pie de la rampa, ve hacia arriba, lejos de la cámara.

DISCO 4
08 ESCENA 1



Derrota a todos los monjes demoníacos. Ojo con el que te sale por detrás.

DISCO 4
09 ESCENA 1



Toma la puerta de papel (Paper Gate) que deja caer un monje.

DISCO 4
10 ESCENA 1



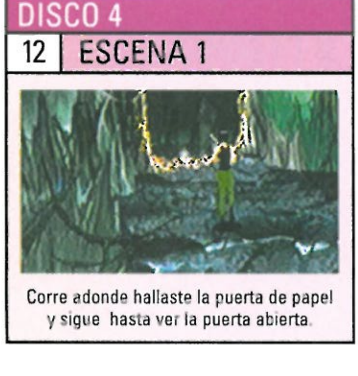
Corre de nuevo rampa arriba y más allá de las cabañas de los monjes.

DISCO 4
11 ESCENA 1



Quema la puerta de papel en la pira funeraria para abrir una puerta.

DISCO 4
12 ESCENA 1



Corre adonde hallaste la puerta de papel y sigue hasta ver la puerta abierta.

DISCO 4
13 ESCENA 1



Una vez dentro, toma el rifle de asalto de papel.

CONSEJO



En el infierno y en las catacumbas, busca antorchas y llamas que tengan un humo verde etéreo a su alrededor. Puedes quemar en ellas todas tus armas y munición de papel para que se conviertan en armas y balas de verdad.

DISCO 4
14 ESCENA 1



Sigue adelante y habla con la demonia Chen. Ésta te dará una muñeca de papel.

DISCO 4
15 | ESCENA 1

Ve hacia la rampa pero sigue más allá de ella.

DISCO 4
16 | ESCENA 1

Dirígete a la sala de la chiquilla y graba en el exterior.

DISCO 4
17 | ESCENA 1

Entra en la sala de la niña (¡al menos no hay posters de Ricky Martin!).

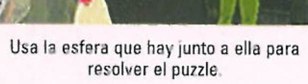
DISCO 4
18 | ESCENA 1



En el rincón está la chica. Dale la muñeca de papel.

DISCO 4
19 | ESCENA 1





Usa la esfera que hay junto a ella para resolver el puzzle.

DISCO 4
20 | ESCENA 1



Alinea el número correcto con la luna numerada correcta.
Pulsa X para introducir el número.
En la luna de las 12 en punto, 5: Alinea 5 y luego 1. (Niña)
En la luna de las 2 en punto, 18: Alinea 2, 5 y luego 5 otra vez. (Joven Hana)
En la luna de las 5 en punto, 35: Alinea 1 y luego 5. (Hana a los 40)
En la luna de las 8 en punto, 88: Alinea 4, 4, 3 y luego 2. (Hana anciana)

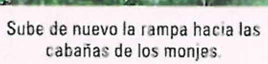
DISCO 4
21 | ESCENA 1



Vuelve con la demonia Chen y habla con ella. Te dará una rama (Tree Branch).

DISCO 4
22 | ESCENA 1





Sube de nuevo la rampa hacia las cabañas de los monjes.

DISCO 4
23 | ESCENA 1



Vuelve a la pira funeraria y quema la rama.

DISCO 4
24 | ESCENA 1



La primera antorcha ya está encendida por la pira

DISCO 4
25 | ESCENA 1



Usa la rama prendida para encender la antorcha.

DISCO 4
26 | ESCENA 1



Vuelve más allá de las cabañas y enciende la antorcha a la derecha.

DISCO 4
27 | ESCENA 1



Baja por la rampa y enciende la última antorcha de ahí.

DISCO 4
28 | ESCENA 1



Vuelve rampa arriba hacia el mausoleo blanco. Habla con la Parca Blanca.

DISCO 4
29 | ESCENA 1



Vuelve a la pira funeraria y quema la llave de la puerta de papel.

DISCO 4
30 | ESCENA 1



Regresa a las cabañas de los monjes y entra en la que hay a mano izquierda.

DISCO 4
31 | ESCENA 1



Mata al monje demoníaco y toma la llave de la puerta.

DISCO 4
32 | ESCENA 1



Corre de vuelta a la sala de la niña y graba si así lo deseas.

DISCO 4
33 | ESCENA 1



Sigue hacia el mausoleo negro y usa la llave de la puerta para entrar.

DISCO 4

34 ESCENA 2



Guarda la partida y sigue al fantasma de Deke. Gira a la derecha en el cruce.

DISCO 4

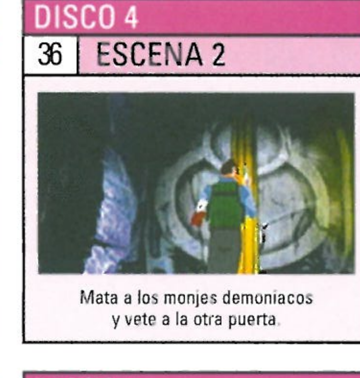
35 ESCENA 2



Dirígete a la puerta con el texto en japonés y entra.

DISCO 4

36 ESCENA 2



Mata a los monjes demoníacos y vete a la otra puerta.

DISCO 4

37 ESCENA 2



Quema en la antorcha la munición de papel que tengas y cruza la puerta.

DISCO 4

38 ESCENA 2



Mata al perro demoníaco y cruza la puerta del fondo.

DISCO 4

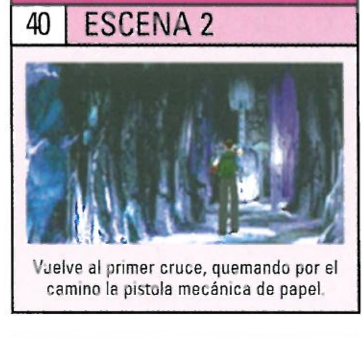
39 ESCENA 2



Toma la llave de la luna (Moon Key) y la pistola mecánica de papel.

DISCO 4

40 ESCENA 2



Vuelve al primer cruce, quemando por el camino la pistola mecánica de papel.

DISCO 4

41 ESCENA 2



Ve recto en el cruce y usa la llave de la luna en la puerta cerrada.

DISCO 4

42 ESCENA 2



Sigue tras la esquina y mata a todos los monjes demoníacos.

DISCO 4

43 ESCENA 2



Dobla de nuevo la esquina, guarda la partida y baja por las enredaderas.

DISCO 4

44 ESCENA 2



Cárgate a los perros demoníacos y toma la llave del sol (Sun Key).

DISCO 4

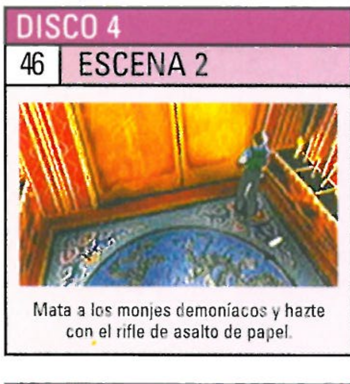
45 ESCENA 2



Sube de nuevo por las enredaderas y usa la llave del sol en la puerta cerrada.

DISCO 4

46 ESCENA 2



Mata a los monjes demoníacos y hazte con el rifle de asalto de papel.

DISCO 4

47 ESCENA 2



Vuelve adonde recogiste la llave del sol, sigue y trepa por las enredaderas.

DISCO 4

48 ESCENA 2

Cruza las piedras flotantes, pelando a todos los monjes.

DISCO 4

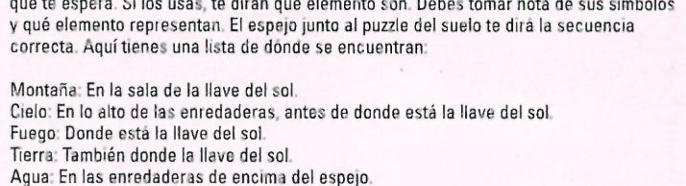
49 ESCENA 2

Guarda la partida y baja por las enredaderas.

DISCO 4

CUADRADOS DEL DRAGÓN





Hay dragones a lo largo y ancho de las catacumbas: son la pista para el puzzle del suelo que te espera. Si los usas, te dirán qué elemento son. Debes tomar nota de sus símbolos y qué elemento representan. El espejo junto al puzzle del suelo te dirá la secuencia correcta. Aquí tienes una lista de dónde se encuentran:

Montaña: En la sala de la llave del sol.
Cielo: En lo alto de las enredaderas, antes de donde está la llave del sol.
Fuego: Donde está la llave del sol.
Tierra: También donde la llave del sol.
Agua: En las enredaderas de encima del espejo.



DISCO 4
50 ESCENA 2



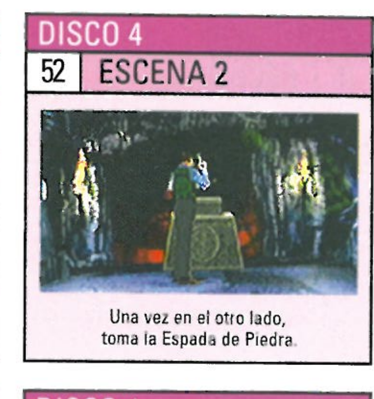
El espejo te da la secuencia correcta para cruzar en el puzzle del suelo.

DISCO 4
51 ESCENA 2



Sigue la ruta indicada para cruzar el suelo sin peligro.

DISCO 4
52 ESCENA 2



Una vez en el otro lado, toma la Espada de Piedra.

DISCO 4
53 ESCENA 2



Sube de nuevo por las enredaderas y dirígete al primer cruce.

DISCO 4
54 ESCENA 2



Sigue al fantasma de Deke hacia el gran dragón azul, cerca del principio.

DISCO 4
55 ESCENA 2



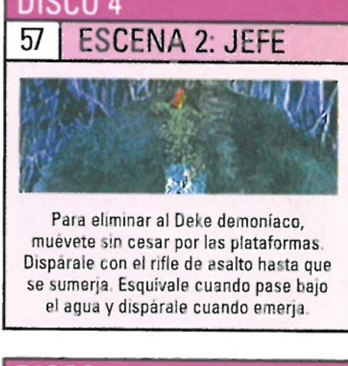
Usa la Espada de Piedra con el dragón azul para romper la pared.

DISCO 4
56 ESCENA 2



Sigue el nuevo corredor hacia el Deke demoníaco. Ten el rifle de asalto a punto.

DISCO 4
57 ESCENA 2: JEFE



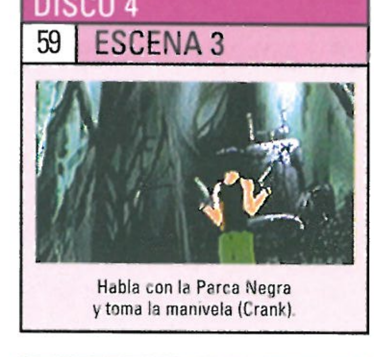
Para eliminar al Deke demoníaco, muévete sin cesar por las plataformas. Dispárale con el rifle de asalto hasta que se sumerja. Esquívale cuando pase bajo el agua y dispárale cuando emerja.

DISCO 4
58 ESCENA 3



Guarda la partida y dirígete a la sala oscura.

DISCO 4
59 ESCENA 3



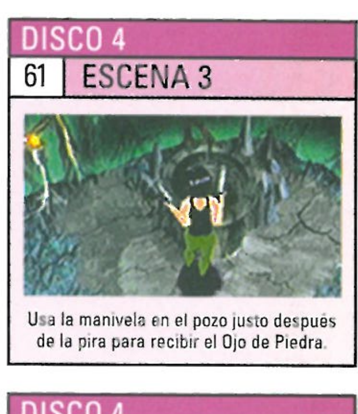
Habla con la Parca Negra y toma la manivela (Crank).

DISCO 4
60 ESCENA 3



Ve a la pira funeraria y quema toda tu munición de papel.

DISCO 4
61 ESCENA 3



Usa la manivela en el pozo justo después de la pira para recibir el Ojo de Piedra.

DISCO 4
62 ESCENA 3



Ve hacia la antorcha que encendiste antes (paso 24) y sigue adelante.

DISCO 4
63 ESCENA 4



No te molestes en hacer nada contra los monjes demoníacos. No puedes ganar.

DISCO 4
64 ESCENA 5



Aléjate del pozo y la pira y sigue andando.

DISCO 4
65 ESCENA 5



Mata a los dos monjes y sigue adelante.

DISCO 4
66 ESCENA 5



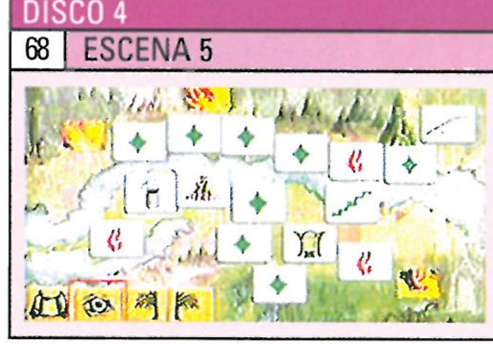
Continúa hacia el dispositivo Feng Shui y cruza el puente

DISCO 4
67 ESCENA 5



Una vez estés donde el dispositivo Feng Shui, úsalo.

DISCO 4
68 ESCENA 5



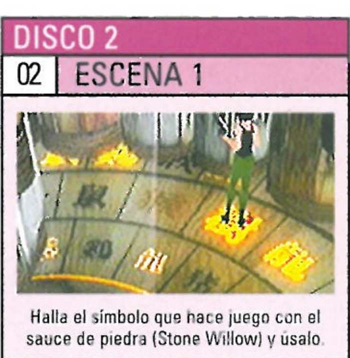
Hay que emparejar los ítems y sus emplazamientos correctamente:
Pon el pergamino (Scroll) en la sala de la niña, en lo alto.
Pon el ojo en el pozo, justo debajo de la sala de la niña.
Pon las dos ramas en el mausoleo negro (arriba a la izquierda) y el mausoleo blanco (abajo a la derecha).

DISCO 2
01 ESCENA 1



Usa la muñeca de papel en el horno rojo para destacar los símbolos japoneses.

DISCO 2
02 ESCENA 1



Halla el símbolo que hace juego con el sauce de piedra (Stone Willow) y úsalo.

DISCO 2
03 ESCENA 1



Busca el símbolo que hace juego con el pergamino de piedra y úsalo.

DISCO 2
04 ESCENA 1



Usa el ojo de piedra con el símbolo que hay en el bloque rotatorio.



FINALES
¿A QUIÉN CREER?

CREER A HANA:

Si has decidido creer a Hana, matarás al pobre manco de Glas y deberás enfrentarte al demonio Lam.



Paso 1: Para matar al demonio Lam, debes disparar a todos los diablillos. Toma la munición que van dejando y ves quemándola en las antorchas.



Paso 2: No te molestes en disparar al demonio, ya que las balas no le hacen daño. Para herirlo, mejor recoge el dinero de papel y quémalo. Chamusca tres trozos de dinero de papel y será historia.

CREER A GLAS:

Si eliges creer a Glas, dispararás a Hana y te las verás con la demonia Wee Ming.



Paso 1: Para liquidar a la demonia Wee Ming, debes disparar a los monstruitos que hay a su lado. Recoge la munición y quémala.



Paso 2: Una vez que la demonia Wee Ming quede sola y desprotegida, dale con todo lo que tengas.





CREERLES A AMBOS:

Si has jugado de una forma excepcional y en el nivel difícil, puedes creer a ambos miembros del equipo. En ese caso, tanto Hana como Glas bajan sus armas y Hana se enfrenta al demonio Lam.
Para cargarte al demonio Lam, sólo debes seguir los pasos del escenario "Creer a Hana".

